

Katharina Pietsch, Tyll Zybura

# Spielhilfen zum Tulamidenland

Stand: xy-08-05

## *Tulamidische Feilchkunst*

---

Aus dem kurzen Abenteuer-Abschnitt zum Feilschen auf S.42 haben wir eine kleine Spielhilfe gemacht, die allgemein beim Spiel in den Tulamidenlanden als Anregung dienen kann.

Das Feilschen ist im Tulamidenland nicht nur Kunst, sondern geradezu Pflicht und göttliches Gebot, denn ist es nicht Gevatter Feqz, der die Tulamiden seit eh und je auf ihrem Weg begleitet? Für ehrenhafte Händler ist die Feilcherei deswegen ein Ritual, welches im Normalfall nach recht festen Regeln praktiziert wird, im besten Fall aber kunstvolle Improvisation erfordert. Es kann schon einmal still auf dem Basar werden, wenn zwei besonders redegewandte Handelsleute stundenlang über eine wertvolle oder exotische Ware verhandeln! Wer dann nach Meinung der Umstehenden den besseren Handel abschließt, wird frenetisch beklatscht und bekommt seine Ware vielleicht sogar geschenkt, weil seine überlegene Feilchkunst den Kontrahenten geehrt und erfreut hat.

Wer gar nicht feilcht gilt entweder als dumm (denn er akzeptiert unverschämte Preise), als unhöflich (denn er missachtet den tatsächlichen Wert der Ware oder hält sein Gegenüber nicht für einen ehrenhaften Feilcher) oder gar als lästerlich (denn er betrügt Feqz um die Entscheidung über den endgültigen Preis).

Um Ihnen als Spielleiter Hilfestellungen zu geben, wie Sie die Feilchkunst im Rollenspiel vermitteln können, wollen wir im Folgenden ein paar einfache Regeln aufstellen, wie eine gewöhnliche tulamidische Feilcherei ablaufen könnte:

### **Der Beginn des Handels**

- ⌘ Festpreise und Preislisten gibt es nirgendwo, man muss sich immer erkundigen, wieviel der Händler für eine Ware verlangt, oder selbst ein Angebot machen.
- ⌘ Der Händler beginnt normalerweise beim Eineinhalbfachen bis Doppelten der Summe, die er für angemessen hält. Bei sehr wertvollen oder besonderen Waren wird auch

das Drei- bis Sechsfache verlangt. Angebote vom Käufer beginnen normalerweise bei der Hälfte dessen, das er zu zahlen bereit ist.

- ⌘ In beiden Fällen können dem Käufer Schätzen-Proben helfen, um den tatsächlichen Wert einer Ware ungefähr zu ermitteln, damit er sich nicht gleich zu Beginn des Handels durch ein unverschämtes niedriges oder unangemessen hohes Angebot lächerlich macht, oder damit er weiß, wann ein akzeptabler Preis erreicht ist.

### Der Verlauf des Handels

- ⌘ Steht eine Preisforderung einmal im Raum, so beginnt die genaue Prüfung der Ware: die Qualität von Material und Verarbeitung wird diskutiert und die Güte von etwaigen Besonderheiten wie Verzierung, Bemalung o.ä. beurteilt. Der Händler lobt seine Ware und weist auf ihre Vorzüge hin, berichtet zum Beispiel von der Kunstfertigkeit und Tugendhaftigkeit der Hersteller-Familie oder von abenteuerlichen Ereignissen bei der Beschaffung.

Der Käufer wiederum tut kennerhaft skeptisch, weist auf (noch so winzige) Mängel hin, erwähnt Bekannte in einer anderen Stadt, die ähnliche Waren ebenso kunstfertig aber billiger herstellen würden und deckt logische Fehler in den abenteuerlichen Geschichten auf. Ergebnis sollte eine Preissenkung oder -erhöhung (bei niedrigen Angeboten) sein, die zwei bis drei gleichwertige Schritte bräuchte, bis das gewünschte Ideal erreicht ist.

- ⌘ Im nächsten Schritt wird der Handel schon hitziger: Der Händler zweifelt nun den Sachverstand des Käufers an und legt ihm genauestens dar, warum die Ware genau das wert ist, was er verlangt und warum der Käufer genau diesen Gegenstand dringend braucht. Dabei holt er lautstark die Meinung von Umstehenden ein (die mit Kleinigkeiten belohnt werden, wenn sie dem Händler zu einem guten Ergebnis verholfen haben), manchmal auch die anderer Händler oder sachverständiger Handwerker.

Der Käufer wiederum zweifelt an der Ehrlichkeit des Händlers, begründet, warum er den geforderten Preis nicht bezahlen will, und zieht notfalls Freunde oder kompetent aussehende Umstehende zurate, die ihn in seiner Einschätzung des Preises bestätigen.

- ⌘ Der letzte Schritt macht den Handel zu einer persönlichen Angelegenheit zwischen Händler und Käufer – Feqz allein kann als dritte Partei jetzt noch teilhaben (das phexische Dreieckssymbol steht im Tulamidenland häufig auf der Basis statt auf der Spitze wie im Mittelreich üblich: die Handelspartner an den unteren beiden Ecken und Gvatter Feqz als Wächter darüber).

Der Händler klagt nun darüber, dass ein so geringer Preis ihn persönlich beleidigt und schädigt. Verweise auf die Anzahl der Kinder und Frauen, der Haustiere und bedürftigen Verwandten sind hier üblich und folgen weniger den Fakten als der zahlenmystischen Relevanz. Auch vergangene oder zu erwartende Verheiratungen, Todesfälle und andere Schicksalsfügungen sind gute Gründe für Geldnot oder gar drohende Verar-

mung.

Der Käufer kontert mit ähnlichen Schicksalen seines eigenen Lebens und dringt lautstark und klagend in den Händler, Gnade und Gerechtigkeit zu beweisen. Auch täuscht ein Käufer gern völliges Desinteresse an den Geschichten des Händlers vor, verlässt seinen Stand ohne Kaufabschluss und erkundigt sich insgeheim in der Nachbarschaft, was an den Erzählungen wahr ist. Danach kehrt er zurück und man einigt sich sehr schnell auf einen Preis – entweder den des Händlers, wenn er nachweislich nicht übertrieben hat, oder den des Käufers, wenn der Händler weiß, dass seine List aufgedeckt wurde.

- ☞ Ein einmal abgeschlossener Handel wird vor Phex geehrt und nicht weiter diskutiert. So leidenschaftlich auch immer die Feilscherei gewesen sein mag, so erbittert der Streit über die Qualität der Ware und so tränenreich die Schicksalsberichte – all das ist vergessen, sobald die Ware nüchtern den Besitzer wechselt. Vielleicht trinkt man noch einen Tee zusammen, aber man redet nicht weiter über den Handel und niemand käme auf die Idee, nochmals Streit vom Zaun zu brechen, weil er sich übervorteilt fühlte.

Feilschereien nach allen Regeln der Kunst bekommen schnell große soziale Bedeutung: Echte Meister der Feilskunst – auf Händler- oder Käuferseite – können im letzten Schritt des Handels derart tragische Geschichten erzählen, dass die jeweils andere Partei in Tränen des Mitleids ausbricht und noch Münzen drauflegt oder zusätzliche Geschenke macht, um das Leid des anderen zu lindern. Mitleidige Händler gewinnen dadurch großes Ansehen und viele Freunde, während großzügige Käufer die besten Waren zu guten Preisen angeboten bekommen.

Kann man sich hingegen überhaupt nicht einigen, so drohen langwierige und erbitterte Fehden, die auch erfolgreichere Basarhändler an Nebenständen oder treue Kunden beim selben Händler miteinbeziehen können – in solchen Fällen wird häufig irgendwann die Geweihtenschaft des Phex zurate gezogen, um zu entscheiden, wer im Recht war.

### **Feilschen-Proben**

Man kann einen tulamidischen Handel auch regeltechnisch durchspielen, indem man das Gesellschafts-Talent Überreden oder eine eventuell vorhandene Talent-Spezialisierung Feilschen verwendet. Charaktere aus anderen Gegenden Aventuriens sollten dabei zunächst mit einer Probe auf Feilschen (oder alternativ Etikette oder Geographie) prüfen, ob sie mit den Konventionen des tulamidischen Handels prinzipiell vertraut sind oder sie leicht erfassen können. Eventuelle negative TaP\* aus dieser Probe sollten notiert werden!

Sodann wird ein Duell mit offenen Proben zwischen Händler und Käufer gewürfelt (tulamidische Basar-Händler haben nach Meisterentscheid spezialisierte Feilschen-Werte zwischen 7 und 14, dafür aber meist nur durchschnittliche Eigenschaftswerte). Für jede der drei Schritte der Feilscherei ist eine Probe fällig, die TaP\* aus den drei Proben werden zu einem Gesamtergebnis aufaddiert, von dem negative TaP\* aus der anfänglichen Probe ab-

gezogen werden. Derjenige mit der höheren TaP\*-Summe gilt als 'Sieger' der Feilscherei und hat in der Regel ein günstiges Ergebnis erzielt.

Die Differenz zwischen Händler- und Käufer-Probe kann nach folgender Liste weitere Bedeutung haben:

- ∞ **0 Punkte (gleiche TaP\*-Summen):** Es konnte keine Einigung erzielt werden. Waren die beiden TaP\*-Summen 10 oder höher, so hat die Feilscherei Aufsehen erregt und die erregten Umstehenden wollen, dass der Handel morgen wieder aufgenommen, von einem Phex-Geweihten entschieden, oder ganz fallen gelassen wird.
- ∞ **1 bis 3 Punkte:** Man hat sich auf den ungefähren Listenpreis geeinigt, was jedoch von beiden Beteiligten als Erfolg für den Sieger der Feilscherei gewertet wird.
- ∞ **4 bis 9 Punkte:** Man hat sich auf einen Preis geeinigt, der dem Sieger deutlich zugute kommt. Der Verlierer sieht das Ergebnis ebenfalls als fair an und wird seine Meinung auch später nur dann ändern, wenn sich Argumente des Siegers als erfunden oder dreist gelogen herausstellen.
- ∞ **10 Punkte und mehr:** Der Sieger war so überzeugend, dass die Ware für den doppelten bzw. halben Preis verkauft wird, zusätzliche Geschenke werden gemacht, vielleicht gar Freundschaften geschlossen. Die Feilscherei hat Aufsehen erregt und der Sieger erhält SO+1 für alle Basar-Geschäfte und eine Erleichterung von 3 Punkten auf alle weiteren Feilschen-Proben.

**Anmerkung:** Es versteht sich von selbst, dass diese Ausführungen und Regeln sehr schematisch sind und keinesfalls überall im Tulamidenland auf gleiche Weise gelten können. Sie sind deswegen lediglich als Vorschläge zu betrachten, die man leicht verwenden kann, aber auch variieren sollte.

### Auf dem Basar gehört

*»Diesen Krug hat mein eigener Sohn getöpfungert! Er ist vier Jahre alt und blind geboren, aber er ist mein Sohn und ich sorge liebevoll für ihn – Ihr wollt meinen väterlichen Stolz doch nicht beleidigen, indem Ihr jenen Topf mit solch abfälligem Auge betrachtet? Aber Feqz wird Euch verzeihen, wenn Ihr ihn kauft – für 66 Muwlat soll er Euch gehören!«*

*»Effendi, morgen verheirate ich meine jüngste Tochter und mein mütterliches Herz wird vor Scham zerspringen, wenn ich nicht für eine gebührende Mitgift sorgen kann! Seid also großzügig heute und schlagt ein.«*

*»Effendi, morgen verheirate ich meine jüngste Tochter und weil mein mütterliches Herz so voller Freude ist, will ich heute großzügig sein, und euren Preis akzeptieren!«*

*»Oh weh, meine Mutter wurde vor einer Woche von Golgaris Schwingen fortgetragen, und ich habe kaum genug, um den Geweihten des ernsten Herrn Boron ihre Dienste zu bezahlen – wollt ihr die Götterdiener etwa um ihren Lohn prellen? Oder die Seele meiner lieben Mutter um ihr Begräbnis? Oder mich um das letzte fadenscheinige Hemd, das ich verbökern müsste, wenn Ihr mir nicht den bescheidenen Preis bezahlt, den ich verlange?«*

»10 Zechinen verlange ich bloß für dieses Kleinod: denn 9 ist die Heilige Zahl und 1 steht für den Einen Gott – welcher rastullahgefällige Wüstenkrieger könnte da widerstehen?«

»Ihr wollt mich beleidigen, Effendi! Sieben Zechinen? Wisst ihr nicht, dass Sieben die Zahl der Schwarzen Magie ist? Sechs sagt ihr? Ihr seid wohl von Sinnen, die Sechs bringt Unglück: der Dämonenmeister soll sechs Finger an jeder Hand gehabt haben! Eure Münzen werden mir die meinen verkriecheln, wenn ich sie annehme. Nein, meine Dame, ich sage acht und keine darunter – denn Acht ist die schützende Fünf und die unteilbare Drei, in diesen finsternen Zeiten ein angemessener Preis, der auch Euch keinen Schaden bringen wird.«

## Abenteuer in Rashdul

---

Die folgenden Kurzvorschläge können für weitere Abenteuer in Rashdul genutzt werden. Als Hintergrund empfiehlt sich die Lektüre der Stadtbeschreibung von Rashdul in der Regionalspielhilfe **Land der Ersten Sonne**.

- ☞ Ein seltsam geschliffener Edelstein wurde der alten Rashduler Familie Molakh gestohlen, die Spur führt in die Kechans. Ist es 'nur' die Diebesgilde, mit der die Helden es zu tun bekommen? Oder müssen sie sich mit einem vergrätzten Dschinn einigen, einem alten Ahnengeist zum Frieden verhelfen, oder gar hinter die Absichten einer Achaz-Abenteurergruppe kommen, die altechsische Relikten hinterherspürt?
- ☞ Eine Amazone aus Keshal Rondra bittet die Helden um Hilfe. Sie will das Felsengrab einer berühmten Kämpferin gegen die Priesterkaiser aufspüren, um ein altes Schwert zu bergen (oder dem Grab beizulegen). Die kleine Gruppe bekommt jedoch Konkurrenz (Rondra- oder Boron-Kirche, Diebesgilde, obskure örtliche Praiossekte), und in den Felsengräbern kommt es zu einem unheimlichen Wettlauf darum, wer das Grab zuerst findet.
- ☞ Die verkohlte Leiche Belizeth Dschelefsunnis soll von einem Dämonologen zu Ritualzwecken aus ihrer Gruft im Boron-Tempel gestohlen werden. Die Helden (oder ihre Auftraggeber) bekommen einen Hinweis von der Diebesgilde und überraschen die Übeltäter, jedoch eilt im selben Moment Hasrabals Leibgarde (mit einem Magister der Akademie oder gar einem Fließsandgolem) herbei, die natürlich die Helden selbst für die Schurken hält.
- ☞ Vor einigen Jahren kaufte Shanja Eshila von einem Händler aus Mherwed eine zierliche rothaarige Fee mit Libellenflügeln, die nach kurzer Zeit blutdürstig und wild wurde. Die Shanja hält die Schwarzfee wie ein kostbares Raubtier in ihrer Menagerie und lässt sie regelmäßig zur Unterhaltung des Hofes gegen andere wilde Kreaturen antreten. Eines Tages jedoch entkommt die kleine Si'lah und in Rashdul kommt es zu unheimlichen Todesfällen ... (Zum Hintergrund siehe das Abenteuer **Feenflügel**.)

Der ODL in Rashdul eignet sich mit seinen begrenzten Mitteln gut als Auftraggeber für unerfahrene Heldengruppen:

- ☞ Ein für die Shanja bestimmtes Elixier wurde mit Gift oder Säure vertauscht, der Anschlag gerade noch vereitelt. Bevor es zur Anklage gegen die kleine ODL-Niederlassung kommt, muss diese die wahren Schuldigen (fanatische kalifatstreue Novadis, zwölfgöttliche Eiferer, thalusische Agenten) entlarven und benötigt dabei unauffällige Hilfe.
- ☞ Der Leiter des ODL-Hauses Magister Kharmal glaubt fest an eine Qabalya Belisunni, eine Verschwörung der ehemaligen Akademie-Dämonologen, die heimlich nach der Macht über Rashdul trachtet. Als der Kababylothen-Kreis von Rashdul um die uralte Kamila al-Irinja ihn vor zu erwartenden Aktivitäten dieser Gruppe warnt, lässt er die Helden die alte Dämonologin Shaha Sheynuchasunni beschatten, die wegen ihres ehrwürdigen Stammbaums von Hasrabal ignoriert wird. Die Helden finden Shaha ermordet – nicht etwa durch Mitverschwörer der vermeintlichen Qabalya, sondern durch ein Mitglied der Diebesgilde auf der Suche nach dem legendären Schatz der Belizeth, einem bestimmten Buch o.ä. Vielleicht will aber auch jemand dem Magister selbst den Mord in die Schuhe schieben.
- ☞ Helden können im Auftrag des Ordensarchivars Rashid al-Djalidhan viele ordenstypische Aufgaben übernehmen: Überbringung von Nachrichten nach Khunchom, Anchopal, Mherwed oder Fasar, Beschaffung seltener alchemistischer Zutaten oder bestimmter Bücher, Aufklärung und Spionage in Thalusa, Geleitschutz für ein Ordensmitglied bei der Suche nach altechsischen Ruinen im Balash o.ä. Viele dieser Aufgaben können tatsächlich, ohne Wissen der Helden, im Dienste Sultan Hasrabals erfolgen.

## Bastrabuns Bann

---

Dieser Abschnitt fasst die Meisterinformationen zu *Bastrabuns Bann* aus dem gleichnamigen Abenteuer im zweiten Sammelband der Borbarad-Kampagne **Meister der Dämonen** zusammen:

Mit Fug und Recht sagen die Tulamiden, Bastrabun al-Sheik hätte den wichtigsten Grundstein für den Aufstieg ihrer Kultur gelegt, als er vor 2.800 Jahren seinen Bann errichtete und die Echsen von Yash'Hualay nach *Marustan* (Maraskan) und ins südliche Bannland vertrieb. Doch wissen sie selbst kaum noch, was Bastrabun al-Sheik eigentlich tat, als er den Bann errichtete.

Denn sowohl die verfallene Bannmauer zwischen Selem und Kannemünde, als auch die von manchen Derographen beschriebenen Bannstelen in Arratistan, an der Küste Thalusiens und der Khunchomer Berge bis ins Yalaiad stellten nur einen kleinen Teil des eigent-

lichen Bannzaubers dar. Die Auswertungen einer Forschungsexpedition der Drachenei-Akademie Khunchom im Jahre 1019 BF ergaben, dass Bastrabun vielmehr im ganzen Tulamidenland große Obelisken mit darin eingelassenen Mondsteinen aufstellte, sowie archaische Kanopen, übergroße Tonkrüge mit Deckeln wie Tierköpfe – die als Träger und Fokus eines gewaltigen magischen Bann-Netzes dienten. (Diese Expedition ist nachzuspielen im Abenteuer **Bastrabuns Bann** aus dem Sammelband **Meister der Dämonen**, 2005, das auch viele weitere Details zum Bann-Netz enthält.)

Offenbar war Bastrabuns Bann eines der größten und mächtigsten Zauberwerke, die je von Menschen geschaffen wurden: ein gewaltiger Bannkreis oder eine Tabuzone, die die Echsen verbannte und noch für Jahrtausende fortwirkte. Denn auch wenn der eigentliche Bannzauber nach und nach verfiel, die Stelen und Kanopen vergessen oder zerstört wurden und die Mondsteine verloren gingen, so blieben Teile des magischen Netzes doch erhalten. Es heißt neuerdings, die Magiermogule hätten mit seiner Hilfe den Schwarm gen Khunchom geschickt, und das Sinnbild des *Schleiers der Sharisad*, das für den magischen Segen des Landes der Ersten Sonne steht, gehe auf die Reste von Bastrabuns Bann zurück.

Die Teilrekonstruktion von Bastrabuns Bannzauber hat später jedenfalls große Dienste im Kampf gegen den Dämonenmeister Borbarad geleistet, und die Khunchomer Erforschung der Arkanoglyphen und Bannkreise wäre ohne diese Erkenntnisse nicht so schnell vorangeschritten. Auch in Zukunft werden durch diese einzigartige Forschungsleistung möglicherweise noch große Geheimnisse der alten tulamidischen Magie gelüftet werden können.

## *Farq, die Ehre der Überlebenden*

---

Schon vor längerer Zeit habe ich ein Konzept von Ehre entworfen, wie ich es mir gut für Fasar vorstellen kann – wo man ja eigentlich wenig Ehrvorstellungen erwartet. In die Regionalspielhilfe konnte es nicht eingebracht werden, aber ich habe den Text nachträglich ausformuliert:

Das Wort *farq* stammt wohl aus einem urtümlichen Ferkina-Dialekt und ist kaum ins Garethi übersetzbar. Am ehesten würde man es jedoch mit ‘Gesicht’ umschreiben, wo ‘Ehre’ nicht ausreicht. Farq entscheidet über Leben und Sterben in Fasar, seit vor Jahrtausenden die Tulamiden hier ihre erste Stadt errichteten, während das Konzept in den meisten ‘jüngeren’ tulamidischen Städten als unwürdig und tierhaft angesehen wird, wenn es denn überhaupt bekannt ist.

Farq gewinnt derjenige, der besser ist, der einen Platz beanspruchen und verteidigen kann. Farq nimmt man sich, so schnell es geht und bei jeder Gelegenheit, egal von wem – was der Grund für den gehetzten und wachsamem Blick ist, den man bei vielen Fasarern beobachten kann, die sich seit mindestens zwei Wochen in der Stadt aufhalten.

Loyalität gibt es nicht, wo das Gesetz des Farq herrscht, Bündnisse zwischen gleichwertigen Machthabern reichen nur so weit, wie das gemeinsame Interesse, und bis einer der beiden mehr Macht zu haben scheint. Denn auch Gefolgschaft reicht nur so weit, wie das Gefolge vom Farq des Anführers profitieren kann. Wenn das Farq eines Machthabers bröckelt, laufen zuerst die Schwächsten seiner Gefolgsleute zu seinem Gegner über – vermehren damit dessen Farq und sichern ihre eigene unmittelbare Zukunft – und es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis die höchsten Offiziere zuerst den fallenden Machthaber absetzen um dann untereinander blutig denjenigen zu ermitteln, der seine Position als neuer Gefolgsmann des Gegners beweisen kann. Mit der Aussicht, vielleicht langsam sein eigenes Farq zu vergrößern und eines Tages den Platz des Anführers einzunehmen...

Diejenigen, die das eigene Farq zu stark bedrohen, werden deshalb mit Gewalt und Drohungen unterworfen oder getötet – das gilt für die Erhabenenfamilien genauso wie für die armseligsten Bettler. Familienbande zählen wenig, ja: sie sind gefährlich. Rachsucht und langwieriger Groll sind schlicht unvernünftig. Das Gesetz des Farq verlangt die falsche Kriecherei der Untertanen, die solange kriechen, bis sie sich stark genug wähnen und sich gleich einer Giftschlagen aufrichten, um die Hand zu beißen, die sie eben noch gefüttert hat.

Farq ist aber dennoch subtil, erlaubt Eleganz und Trickreichtum. Der Hochstapler, der sich in reiche Gewänder kleidet und erfolgreich für eine Weile den Eindruck aufrechterhalten kann, er hätte große Macht und Ressourcen, wird bereits am Ende eines Tages tatsächlich eine Gefolgschaft aus Hoffnungsvollen gewonnen haben, die bereit sind, seine Macht zu verteidigen, um selbst daran teilzuhaben. Zahlreich sind die Geschichten, wie aus einer geschickten Lügnerin aus der Gosse eine mächtige Erhabene wurde, deren Wagemut und Geschick ihr viel Farq und damit die Ressourcen einbrachten, all ihre Lügen plötzlich Wahrheit werden zu lassen.

Thomeg Atherion und die Al'Achami haben sich zu wahren Meistern des Spiels um Farq gemausert und Atherion ist einer der wenigen, dem es zuzutrauen ist, dass er einst versuchen wird, sich zum *Erhabenen der Erhabenen* aufzuschwingen, das Farq aller unter sich zu vereinen und damit selbst zu gewinnen. Doch auch wenn einige Erhabene und Gelehrte das Konzept eines *Erhabenen der Erhabenen* als friedienstiftend und positiv ansehen, fürchten andere nichts mehr als das. Denn ein Mensch mit solcher Macht wäre ein verhasster Gott in Fasar, und sollte er stürzen, wäre die schwache Ordnung, die Fasar lebensfähig hält, endgültig dem Chaos preisgegeben, ein blutiger Bürgerkrieg aller gegen alle unvermeidlich.